
NICOLAS SATO
2-5
10+
45min
LUTECE
RÈGLES DU JEU

## MISE EN PLACE

- **Placez les tuiles Personnage** (dans l'ordre alphabétique) et **les tuiles Lieu** (dans l'ordre croissant) au centre de la table, en fonction du nombre de joueurs. Les autres tuiles sont remises dans la boîte.
- **Chaque joueur récupère 5 pièces d'or, choisit une couleur et compose son paquet de cartes Action :** il prend les 2 cartes Revenus de sa couleur, plus les cartes Action correspondant aux tuiles en jeu. Les autres cartes sont remises dans la boîte.
- **Retirez les cartes Lieu et Personnage** qui ne correspondent pas au nombre de joueurs. *Exemple : dans une partie à 3 joueurs, retirez les cartes 4+ et 5+.*



Parmi les cartes Lieu, **retirez aléatoirement et sans les regarder :**

**- 3 marchés (?) à 2 joueurs**

**- 2 marchés (?) à 3 joueurs**

**- 1 marché (?) à 4 joueurs**

- **Mélangez les cartes Personnage et Lieu séparément et placez-les en deux pioches** à gauche des tuiles correspondantes.

## MATÉRIEL



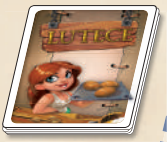


- 34 cartes Lieu
- 40 cartes Personnage
- 5x12 mini-cartes Action
- 5 tuiles Lieu
- 5 tuiles Personnage
- 36 pièces d'or de valeur 1
- 10 pièces d'or de valeur 3
- 1 carnet de fiches de score
- 1 livret de règles

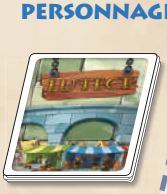


- **Placez toutes les pièces restantes sur le côté de la table** pour former la réserve.





**PERSONNAGES**



**LIEUX**





# DESCRIPTIF DES CARTES LIEU ET PERSONNAGE



**COÛT**
Montant à payer lors de l'acquisition de la carte.

**TALENT**
Les cartes qui fournissent des ressources ont une valeur de Talent pour départager les égalités lors des majorités.

**EFFET DE JEU**
qui s'active pendant la partie.

**NOMBRE DE JOUEURS**
Retirez au début de la partie toutes les cartes qui ne correspondent pas au nombre de joueurs.

**RESSOURCE**
Certaines cartes vous permettent de contrôler des Ressources qui sont utilisées pour déterminer les majorités et pour utiliser certains Lieux. Un (?) indique un apprenti, il copie la Ressource du Personnage auquel il est associé.

**COULEUR**
Elle détermine la famille de la carte



**BONUS**
Points de Victoire en fin de partie.

**INFLUENCE ROMAINE**
Type de Lieu.

**POINTS DE VICTOIRE**
Cette carte vous donne 2 Points de Victoire en fin de partie.














JOUEURS

4 JOUEURS

5 JOUEURS









## BUT DU JEU

L'Empereur Auguste souhaite élever un citoyen de Lutèce au titre de Sénateur. Pour obtenir cette reconnaissance il faudra devenir le notable le plus influent en contrôlant les ressources et les lieux les plus importants de la cité.

## COMMENT JOUER ?

Une partie de Lutèce se déroule en plusieurs tours. Elle se termine lorsque vous ne pouvez plus rajouter un Personnage ou un Lieu sous une tuile qui n'en a plus.

À chaque tour, vous allez chercher à récupérer des cartes Personnage et Lieu pour gagner des Points de Victoire et contrôler des Ressources.

### TOUR DE JEU

**Un tour de jeu se déroule en 5 Phases successives :**

1. **Offres du jour :** ajoutez les cartes correspondantes sous les tuiles qui n'en ont pas.
2. **Options d'achat :** chaque joueur choisit 2 cartes Action de sa main et les pose face cachée devant lui.





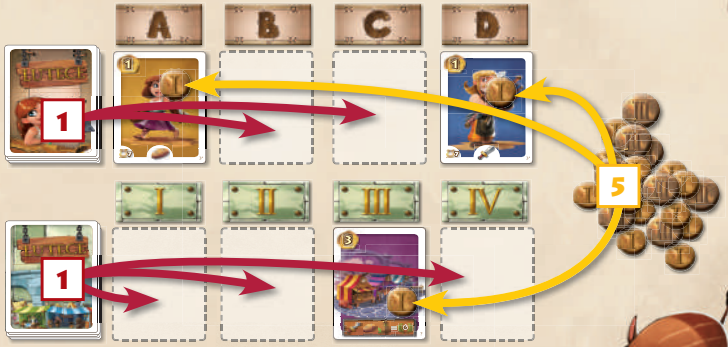




- Les **cartes Action de A à E** permettent de mettre des Options d'achat sur les Personnages.
- Les **cartes Action numérotées de 1 à 5** permettent de mettre des Options d'achat sur les Lieux.
- Les **deux cartes Revenus** permettent de prendre 3 pièces d'or de la réserve au début de la phase d'Achat.

3. **Pots de vin :** une fois que tous les joueurs ont posé leurs options d'achat, ils peuvent améliorer leur offre en proposant des Pots de vin. Il n'y a pas de limite au montant du Pot de vin, mais n'oubliez pas qu'il vous faudra payer le coût de la carte si vous la remportez.

**Tant que vous êtes dans cette phase vous pouvez augmenter vos Pots de vin, mais vous ne pouvez pas les diminuer ou les annuler.**



**Passez à la phase d'Achat dès que tous les joueurs sont d'accord.**

**4. Achats :** révélez simultanément les cartes Action.

- Les joueurs récupèrent immédiatement 3 pièces d'or par carte Revenus qu'ils ont jouée,

- ensuite, procédez à l'acquisition des cartes en commençant par les Personnages en suivant l'ordre alphabétique (A à E),

- puis des Lieux dans l'ordre croissant (1 à 5).

• **Si une carte a reçu une option d'achat**, le joueur la récupère, paye (s'il y en a un) le Pot de vin qu'il a proposé et paye son coût d'achat. Il récupère également les pièces qui sont sur la carte si elle à été valorisée au tour précédent. Ces pièces sont immédiatement utilisables, pour effectuer un second achat par exemple.

**Note :** vous ne pouvez pas utiliser les pièces qui sont sur une carte pour payer son coût d'achat. Ce qui veut dire que vous devez posséder avant de les récupérer assez de pièces d'or pour payer le coût de la carte.

**Note :** si un joueur ne peut pas payer la carte qu'il a acquise, il paye quand même son Pot de vin et la carte est retirée de la partie.

• **Si une carte a reçu plusieurs options d'achat, elle est contestée.** Un joueur peut alors retirer de la partie un ou plusieurs de ses Légionnaires pour proposer ou augmenter un Pot de vin (même celui d'un autre joueur). Le joueur qui a le plus gros Pot de vin acquiert la carte. Les autres joueurs récupèrent leur Pot de vin plus 1 pièce d'or de la réserve. Si personne n'a de Pot de vin plus fort qu'un autre, les joueurs récupèrent leur Pot de vin plus 1 pièce d'or de la réserve et la carte est retirée de la partie.

• Les cartes achetées sont placées devant vous en les superposant par Ressource ou famille, leur Ressource, Bonus, Points de victoire, et Talent, visibles de tous.



• **Les Apprentis** doivent être associés dès leur acquisition à un de vos Personnages. Ils produisent alors 1 ressource de même nature que celle du Personnage auquel ils sont associés mais ne prennent pas sa couleur (pour la Boulangerie, l'Herboristerie ou l'Armurerie). Si vous ne possédez aucun Personnage lorsque vous achetez un Apprenti, ce dernier se placera sous le premier Personnage que vous achèterez.



*Exemple : l'Apprenti produit 1 Potion mais ne fait pas gagner de Point de Victoire avec l'Herboristerie.*

**5. Valorisation :** ajoutez 1 pièce d'or sur chaque carte qui n'a pas été achetée.

Recommencez ces étapes jusqu'à ce qu'une tuile ne puisse pas recevoir de nouvelle offre parce que sa pioche est vide. **Passez alors au décompte des Points de Victoire.**

# DÉCOMPTE DES POINTS DE VICTOIRE

## FIN DE PARTIE

La partie s'arrête dès qu'une tuile ne peut plus recevoir d'offre. Inscrivez sur une fiche de score les noms des joueurs, puis procédez au décompte des Points de Victoire dans l'ordre. Le joueur qui aura le plus de Points de Victoire devient sénateur romain et gagne la partie.

En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède le plus d'or qui remporte la partie. S'il y a toujours égalité, c'est celui qui possède le plus de cartes Personnage et Lieu. S'il y a toujours égalité, les joueurs se partagent la victoire.

## I. MAJORITÉ

Pour chaque Ressource (Cervoise, Potion, Glaive et Pain), déterminez le joueur qui en contrôle le plus et celui ou ceux qui en contrôlent le moins.

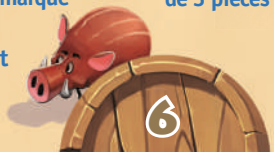


**En cas d'égalité** pour la Majorité, c'est le joueur qui possède la carte avec le plus grand Talent qui est majoritaire.

**Pour la minorité,** les joueurs qui ne contrôlent pas de cette Ressource sont tous minoritaires. Si tous les joueurs contrôlent au moins une Ressource, c'est le joueur qui en contrôle le moins qui est minoritaire. En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède la carte avec le plus petit Talent qui est minoritaire.

**POUR CHAQUE RESSOURCE :**

- Le joueur qui obtient **la majorité marque 10 Points de Victoire**.
- Le joueur ou les joueurs qui obtiennent **la minorité marque 0 Point de Victoire**.
- Les **autres marquent 4 Points de Victoire**.



## II. PRESTIGE

**Marquez les Points de Victoire de vos Lieux d'Influence Romaine ( ).**

- **Le Laboratoire, la Forge et le Moulin** vous rapportent **1 Point de Victoire par Ressource correspondante** que vous contrôlez.
- **L'Herboristerie, l'Armurerie et la Boulangerie** vous rapportent **2 Points de Victoire + 1 par carte de la même famille** (couleur) que vous possédez (y compris elle-même).

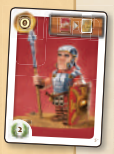
## III. INFLUENCE

**Marquez les Points de Victoire de vos cartes à fond violet.**

- **Marché :** vous pouvez dépenser les Ressources demandées (elles ont déjà compté pour les calculs de Majorité et de Prestige) pour marquer **6 Points de Victoire**. Un même marché ne peut être validé qu'une seule fois, même si vous possédez plusieurs fois chaque ressource demandée.
- **Statue d'Auguste :** marquez **3 Points de Victoire + 1 par Lieu d'Influence Romaine** que vous possédez.



**Marquez les Points de Victoire de vos cartes à fond rouge.**



- **Légionnaire :** marquez **2 Points de Victoire par Légionnaire** que vous possédez.

## IV. FORTUNE

- **Marquez 1 Point de Victoire par lot de 3 pièces d'or** que vous possédez.



# EXPLICATION DES EFFETS ET BONUS DE CARTE

## CARTE À EFFET

### CHAMP - FORÊT - MINE

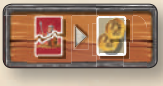


Lorsque vous récupérez cette carte, **gagnez immédiatement 1 pièce d'or par Ressource correspondante** que vous contrôlez (y compris la Ressource de cette carte).



### LÉGIONNAIRE

Vous pouvez retirer de la partie un de vos Légionnaires après que les cartes Action soient révélées pour **augmenter de 2 la valeur d'un Pot de vin** (même s'il était de 0). Vous pouvez utiliser plusieurs Légionnaire en même temps, même pour un autre joueur.





### TAVERNE

Lorsque vous récupérez cette carte, **gagnez immédiatement 5 pièces d'or +1 pièce par Cervoise** que vous contrôlez.



## CARTE À BONUS



### MOULIN - LABORATOIRE - FORGE

**Gagnez 1 Point de Victoire par Ressource correspondante** que vous contrôlez.

### BOULANGERIE - HERBORISTERIE - ARMURERIE



**Gagnez 2 Points de Victoire +1 Point de Victoire par carte de la même famille (couleur)** que vous possédez (y compris celle-ci).

### STATUE D'AUGUSTE

**Gagnez 3 Points de Victoire +1 Point de Victoire par Lieu d'Influence romaine** ( ) que vous possédez.



### MARCHÉ

**Gagnez 6 Points de Victoire si vous contrôlez les Ressources indiquées.** Une même Ressource ne peut pas être utilisée pour plusieurs Marchés.







## CRÉDITS

- **Auteur :** Nicolas Sato
- **Développement des règles :** Nicolas Sato, Antoine Davrou, Guillaume Gille-Naves et Rodolphe Gilbart
- **Illustrations :** Biboun
- **Directeur de collection :** Antoine Davrou
- **Conception graphique et packaging :** Origames
- **Direction artistique :** Igor Polouchine
- **Remerciements de l'auteur :** Un grand merci à Masumi Sato, Naomi et Miona Roumier pour leurs encouragements. À Matthieu Lanvin, Stéphane Petitdemange et David Vial pour leur endurance à répondre à mes nombreux appels. Une pensée toute particulière à Alain Peltier pour m'avoir inspiré le thème et pour avoir cru au projet dès le premier jour, ainsi qu'à tous les testeurs des associations Pl'asso jeux, Dés pions et Cie et Épinal JCC.
- **Remerciements de l'éditeur :** Merci à Louise, Fred, Quentin, Vincent et tous les testeurs du vendredi soir.

Un jeu édité par **Superlude**
52 avenue Pierre Sémard
94200 Ivry sur Seine – FRANCE

©2015 Origames. Origames, Superlude et leur logo sont des marques déposées d'Origames

**Suivez-nous sur :** www.superlude.fr et

Fabriqué en Chine par Whatz Games

